



TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL

DOUBLE AGENT



UBISOFT





⚠ AVERTISSEMENT

Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360™ ainsi que les manuels de tout autre périphérique pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Archivez correctement tous les manuels afin de pouvoir les retrouver facilement.
Pour obtenir des manuels de remplacement, veuillez consulter www.xbox.com/support ou appeler le service clientèle Xbox (voir à l'intérieur de la dernière page de couverture).

À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.



Unreal® is a registered trademark of Epic Games, Inc. Unreal® Engine™ 2, Copyright 1998 – 2006, Epic Games™, Inc. All rights reserved.



Uses Bink Video. © 1997-2006 by RAD Game Tools, Inc.



Licensee Developed Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent™ uses Havok®. © 1999-2004 Havok.com Inc. (and its Licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details.

This game incorporates technology of Massive Incorporated ("Massive") that enables certain in-game objects (eg advertising) to be temporarily uploaded to your pc or console and replaced in-game while connected online. As part of that process, no personally identifiable information about you is collected and only select non-personally identifiable information is temporarily logged. No logged information is used to determine any personally identifiable information about you.
For full details see http://www.massiveincorporated.com/privacy.htm.

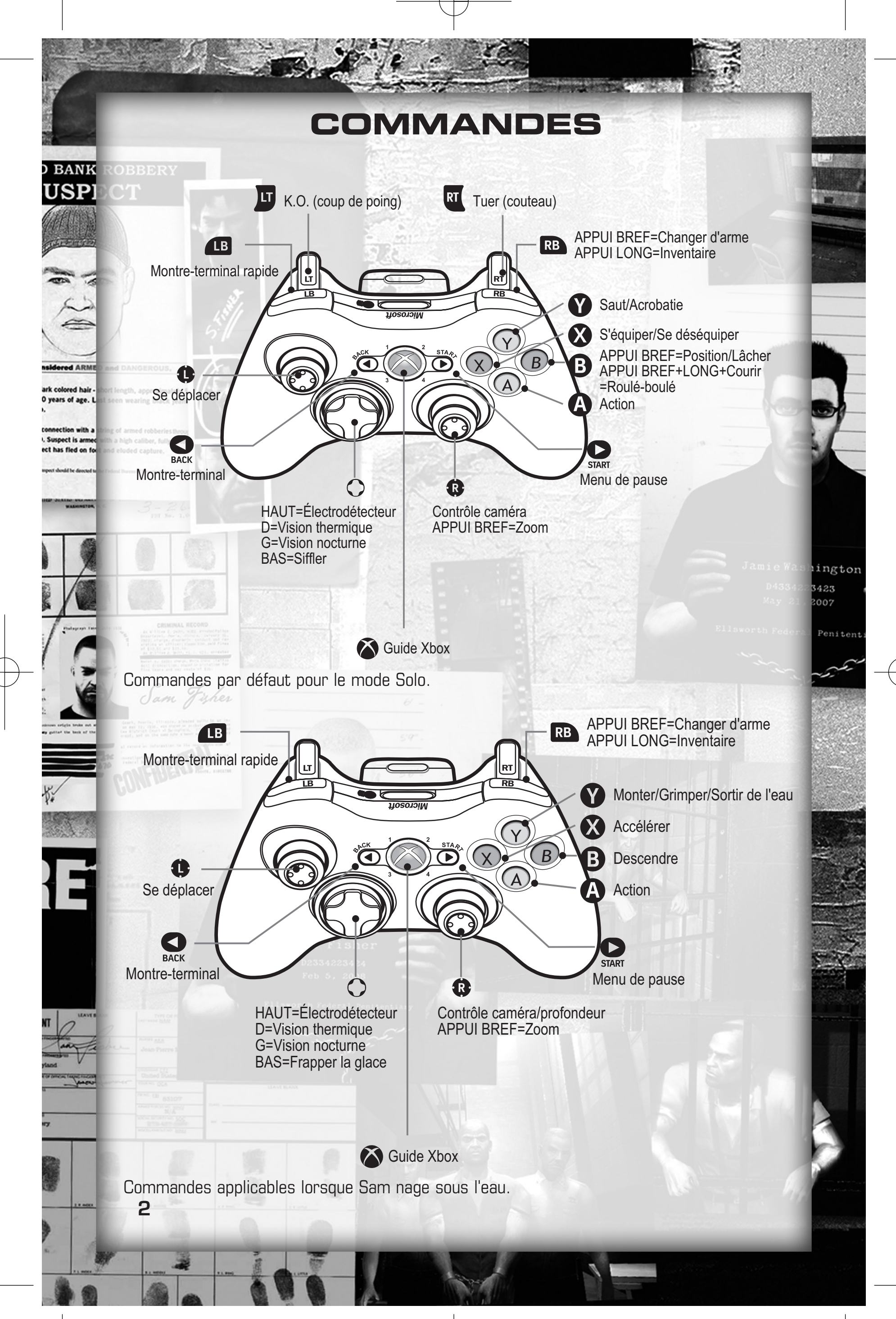
© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Double Agent, Sam Fisher, the Soldier Icon, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.





SOMMAIRE

COMMANDES



Commandes par défaut pour le mode Solo.

Commandes applicables lorsque Sam nage sous l'eau.

XBOX LIVE

Sur Xbox Live®, vous pouvez affronter qui vous voulez (quand vous voulez et où vous voulez), créer votre profil (véritable carte d'identité du gamer), discuter avec vos amis, télécharger du contenu sur le marché Xbox Live (Xbox Live Marketplace), ou encore envoyer et recevoir des messages vocaux et vidéo. N'attendez plus : entrez dans la révolution !

Se connecter

Pour jouer sur Xbox Live, vous devez connecter votre console Xbox 360 à une connexion Internet à haut débit ou large bande et vous inscrire au service Xbox Live. Pour savoir si Xbox Live est disponible dans votre pays ou pour toute information concernant la connexion à Xbox Live, rendez-vous sur **www.xbox.com/connect.**

Contrôle parental

Cet outil aussi souple que simple d'utilisation permet aux parents ou aux tuteurs de contrôler les jeux auxquels joue(nt) leur(s) enfant(s) à charge. Pour en savoir plus, rendez-vous sur www.xbox.com/familysettings.

INTRODUCTION

L'histoire

Autrefois, Sam Fisher était un agent d'Échelon 3. Sa mission consistait à infiltrer les fiefs des ennemis de la sécurité nationale pour rassembler des informations et, le cas échéant, neutraliser les malfaiteurs. Mais les temps changent. Les adversaires des États-Unis recherchent de nouvelles méthodes pour frapper encore plus fort. Pour garder une longueur d'avance sur eux, Échelon 3 est aussi en phase de mutation (même si le colonel Irving Lambert et le directeur adjoint Williams ne sont pas tout à fait d'accord sur la direction à prendre). Tandis que les ennemis de Sam Fisher évoluent et que ses alliés fluctuent, sa vie prend un tournant dramatique et irréversible. Dorénavant, plus rien ne sera jamais comme avant. Tandis que sa vie est sens dessus dessous, Sam Fisher se lance dans une mission très différente des précédentes. Habitué à pénétrer les défenses et à rassembler des informations de l'extérieur, il agit cette fois de l'intérieur en collaborant avec ceux qu'il a juré de détruire, se découvrant au passage des ennemis parmi ses alliés. Il tente le tout pour le tout ; pour le Bien ; au risque d'y perdre son identité… voire la vie.

Personnages

Sam Fisher – Agent de mission



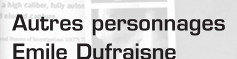
Né en : Confidentiel
Taille : 1,78 m
Poids : 77 kg

Les agents de terrain d'Échelon 3, le groupe le plus secret de la NSA, utilisent ce qui se fait de mieux en matière de technologie et de techniques d'espionnage pour infiltrer les lieux sensibles, obtenir des renseignements et exécuter des opérations que le gouvernement américain ne peut se permettre de reconnaître au grand jour. Fisher est aux avant-postes de l'espionnage depuis de nombreuses années. Non content d'avoir survécu, il excelle dans son métier grâce à un travail acharné, une curiosité insatiable et une grande franchise qui ne s'embarrasse pas de diplomatie. C'est un homme silencieux, très observateur et qui marche à l'instinct. Mais pour parvenir à un tel niveau de discipline, Fisher a été contraint de tirer un trait sur certaines parties de sa vie. C'est un homme laconique, doté d'un sens de l'humour aussi étrange que grinçant ; c'est aussi un père qui connaît à peine sa grande fille, mais qui l'aime profondément. C'est en mission qu'il devient lui-même. Dans un sens, l'on peut dire que c'est son travail qui l'a forgé. Et c'est en mission que son univers prend tout son sens. Il y a les alliés et les ennemis. C'est simple. Enfin, c'était simple…

Colonel Irving Lambert

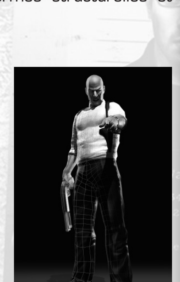
Né en : 1961, à Bat Cave, Caroline du Nord (États-Unis)
Taille : 1,88m
Poids : 122 kg

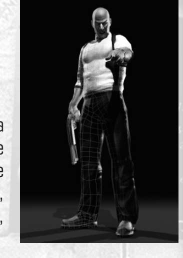
Directeur des opérations d'Échelon 3, Lambert n'a de comptes à rendre qu'au directeur du service. Entré très jeune dans le renseignement, il a brûlé les étapes pour obtenir rapidement des postes à responsabilités. Il se trouvait dans le Golfe au cours des mois précédant l'opération Tempête du désert, à coordonner les missions d'espionnage sur place et à contrôler les agents doubles dont il avait la charge. Il a ensuite intégré Échelon 3 pour diriger l'ambitieux programme Splinter Cell. Il a remporté de nombreux succès au cours de ces missions, notamment grâce à l'implication de son subordonné et ami, Sam Fisher. Bien qu'il reste apprécié et qu'il ait toujours le bras long à Washington, D.C., Lambert occupe une position délicate sur le plan politique suite à de récentes propositions de réformes structurelles et procédurales au sein de la sécurité nationale.



Autres personnages

Emile Dufraisne





Né en : 1956, à Opelousas, Louisiane (États-Unis)
Taille : 1,75 m
Poids : 72 kg

Pur produit d'une éducation bourgeoise traditionnelle, Emile Dufraisne a toujours su qu'il accomplirait de grandes choses. Convaincu que l'Amérique devait changer du tout au tout, il a créé la JBA, un groupe qui vise à apporter le changement par la destruction de l'ordre établi, décadent à ses yeux. À ceux qui le qualifieraient volontiers de terroriste, Emile répondrait qu'il n'est qu'un simple patriote.

Enrica Villablanca

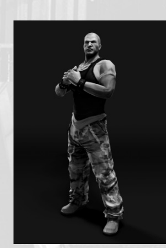




Née en : 1977, à Highland Beach, Floride (États-Unis)
Taille : 1,70 m
Poids : 57 kg

Après avoir obtenu son doctorat, Enrica a découvert qu'elle ne savait pas quelle orientation donner à sa vie, ce qui ne l'empêchait pas d'avoir des idées très arrêtées sur les problèmes de société. C'est dans cette période de doute qu'elle a rencontré et intégré la JBA. Étant la seule femme du groupe, Enrica masque ses incertitudes derrière son professionnalisme et une certaine froideur.

Carson Moss



Né en : 1972, à Tulsa, Oklahoma (États-Unis)
Taille : 1,88 m
Poids : 110 kg

De tous les membres de la JBA, Moss est celui qui connaît Emile depuis le plus longtemps. Emile est aussi la seule personne que Moss respecte. Ce dernier use de sa position de chef de la sécurité de la JBA pour intimider tout le monde (excepté Enrica). Autrefois, Emile savait qu'il pouvait compter sur Moss, mais des failles dans la sécurité ont récemment creusé une certaine distance entre eux.



Jamie Washington



Né en : 1979, à Dothan, Alabama (États-Unis)
Taille : 1,80 m
Poids : 75 kg

Jamie est fait de contrastes. Il est généralement de bonne humeur et enjoué avec les gens qu'il apprécie. Quand il décide que quelqu'un lui plaît, c'est un ami pour la vie. Il est d'une loyauté à toute épreuve. Mais il peut également se montrer malveillant et cruel, usant de la violence avec plaisir, surtout à l'encontre de ceux qui ne peuvent pas se défendre.

MENU PRINCIPAL

À partir de l'écran de démarrage, vous pouvez sélectionner l'un des deux modes de jeu proposés ou consulter les crédits du jeu :

- **Solo**
- **Versus**
- **Crédits**

Menu Solo

Voici les options qui vous sont proposées :

- **Charger une partie :** permet de charger une partie préalablement sauvegardée. Les parties affichées sur cet écran ne correspondent qu'au profil sélectionné.
- **Nouvelle partie :** permet à un joueur ayant sélectionné ou créé un profil de commencer une nouvelle partie. Lorsque vous commencez une nouvelle partie, vous pouvez en définir le niveau de difficulté (Facile, Normal ou Difficile).
- **Entraînement :** permet de s'exercer aux concepts de base de Splinter Cell Double Agent, par le biais d'une évaluation psychologique des compétences de Sam Fisher sur le terrain.
- **Options :** permet de modifier les paramètres vidéo.

Menu Versus

Connectez-vous à Xbox Live et jouez au mode Versus. Pour en savoir plus, veuillez vous reporter à la page 20.

MOUVEMENTS ET ACTIONS DE SAM

Certains des mouvements de Sam sont décrits ci-dessous. Selon votre style de jeu et les situations auxquelles vous serez confronté, ils vous seront certainement d'une grande utilité.

Mouvements de base

S'accroupir



Pour vous accroupir, appuyez sur la touche Ⓑ. Dans cette position, vous vous déplacez plus lentement, mais gagnez en discrétion.

Accès aux conduits

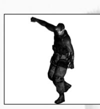
Lorsque vous vous trouvez non loin d'un conduit, appuyez sur le stick analogique gauche pour entrer dedans.

Grimper



Pour grimper le long d'une canalisation, d'une échelle, d'un câble vertical ou d'une clôture, marchez dans sa direction sans vous arrêter. Pour vous laisser retomber, appuyez sur la touche B. Pour glisser, orientez le stick analogique gauche vers le bas.

Attaque rapprochée



Lorsque vous vous trouvez tout près de l'ennemi, vous pouvez effectuer une attaque rapprochée qui peut être mortelle (gâchette droite) ou non mortelle (gâchette gauche).

Dos au mur



Appuyez sur stick analogique gauche lorsque vous êtes debout ou accroupi pour vous mettre dos au mur. Dans cette position, vous serez moins visible. Cliquez de nouveau sur le stick analogique gauche pour reprendre une position normale.

Coup d'œil dos au mur

Si vous êtes dos à un mur, vous pouvez jeter un coup d'œil au-delà d'un angle. Pour cela, maintenez le stick analogique gauche dans la direction de l'angle. Dans cette position, appuyez sur la touche X pour dégainer votre arme de poing. Si un ennemi approche, vous pouvez également effectuer une attaque d'angle (voir ci-dessous).

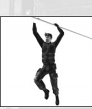


Suspension à un mur

Pour vous suspendre à une corniche, sautez en appuyant sur la touche Y. Vous pouvez vous déplacer vers la gauche et vers la droite ainsi que vous hisser sur la corniche. Pour lâcher prise, orientez le stick analogique gauche vers le bas ou appuyez sur la touche B.

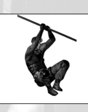


Deplacement le long d'un cable



Pour attraper une canalisation horizontale, sautez en appuyant sur la touche Y. Relevez les jambes pour franchir les obstacles en appuyant sur la touche Y. Appuyez sur la touche B pour vous laisser retomber.

Câble incliné

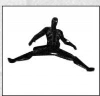


Pour saisir un câble incliné, sautez en appuyant sur la touche Y. Une fois le câble saisi, vous vous mettrez automatiquement à glisser. En cas d'obstacle, appuyez sur la touche Y pour relever les jambes. Pour lâcher prise, appuyez sur la touche B.

Jeter
Vous pouvez lancer des grenades ou d'autres objets ramassés dans votre environnement. Une fois l'objet en main, appuyez sur la touche Ⓧ pour vous préparer à le lancer. Un réticule apparaît au milieu de l'écran. Visez la cible du jet et appuyez sur la gâchette droite.

Nager
Au cours du jeu, vous serez parfois amené à nager sous l'eau. Les commandes seront alors différentes de celles utilisées sur la terre ferme : déplacez-vous à l'aide du stick analogique gauche ; appuyez sur la touche Ⓨ pour monter vers la surface ou sortir de l'eau, ou sur la touche Ⓑ pour descendre vers le fond. Pour accélérer, appuyez sur la touche Ⓧ.

Mouvements complexes
Les mouvements complexes sont tout aussi importants que les mouvements de base. Ils peuvent en effet permettre à Sam de se déplacer subrepticement (limitant ainsi les risques), mais aussi de lancer l'offensive. Pour en savoir plus sur l'équipement et les armes, veuillez vous reporter au chapitre Armes, gadgets et objets.

Saut écart


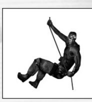
Quand vous vous trouvez dans un couloir étroit, vous pouvez exécuter un saut écart en vous plaçant face au mur, puis en appuyant sur la touche Ⓨ pour sauter. Appuyez sur la touche Ⓑ pour vous laisser retomber. Cette position est particulièrement propice aux attaques du plafond.

Attaque du plafond


Si vous parvenez à vous placer au-dessus de l’ennemi, laissez-vous tomber sur lui pour l’assommer.

Tir en saut-écart


Lorsque vous êtes en position de saut écart, vous pouvez tirer et lancer des grenades. Appuyez sur la touche Ⓧ pour vous équiper de l’arme sélectionnée.

Rappel


Pour descendre en rappel, placez-vous à côté du crochet indiqué dans le menu d'interaction et choisissez l'interaction Rappel. Vous pouvez monter et descendre le long de la corde. Pour vous écarter du mur en poussant sur les jambes, appuyez sur la touche Ⓨ.

Tir en rappel


Lorsque vous êtes en position de saut écart, vous pouvez utiliser votre arme ou votre microphone directionnel. Pour vous équiper de l'objet sélectionné, appuyez sur la touche Ⓧ.

Tir en suspension



Lorsque vous êtes accroché à une canalisation, vous pouvez utiliser votre arme. Si vos jambes sont baissées, vous tirerez face à vous ; si vos jambes sont levées, alors vous vous tiendrez la tête en bas et tirerez en arrière. Pour vous équiper du pistolet, appuyez sur la touche X.

Clé au cou à l'envers



Lorsque vous êtes accroché, jambes en l'air, à une canalisation ou à une corde horizontale, vous pouvez attaquer un PNJ (Personnage non joueur). Appuyez sur la gâchette droite pour lancer une attaque mortelle ou sur la gâchette gauche pour une attaque non mortelle. Appuyez deux fois sur la touche B pour relâcher la canalisation ou la corde.

Changement d'épaule

Lorsque vous vous trouvez en mode Visée, appuyez sur le stick analogique gauche pour changer votre arme d'épaule. Vous obtiendrez ainsi une meilleure couverture et un meilleur angle de tir.

Enfoncement de porte

Pour accéder rapidement à une pièce, choisissez l'interaction Enfoncer porte. Quoique bruyante, cette opération peut vous permettre d'assommer les ennemis qui se tiennent de l'autre côté. Dégainez votre arme avant d'enfoncer la porte, au cas où.

Ouverture discrète de porte

Pour être sûr que personne ne vous entende, ouvrez les portes discrètement. Avec le stick analogique gauche, définissez la vitesse à laquelle vous souhaitez ouvrir la porte.

Crochetage de serrure



Dans le cours du jeu, vous serez parfois amené à crocheter des serrures. Cette opération prend du temps, mais elle présente l'avantage d'être silencieuse. Pour crocheter une serrure, tournez délicatement le stick analogique gauche en un mouvement circulaire. Quand vous verrez et entendrez cliquer la première goupille, cela signifiera que le stick analogique gauche est dans le bon quart de cercle. Ensuite, tout en maintenant le stick analogique gauche dans ce quart de cercle, bougez-le délicatement pour faire céder la goupille. Répétez l'opération pour toutes les goupilles.

Destruction de serrure

Si le temps presse, vous pouvez casser les serrures. Pour ce faire, sélectionnez l'interaction Casser serrure. Mais attention : c'est une opération bruyante qui risque d'attirer l'attention.

Câble optique

Sélectionnez cette option dans le menu d'interaction pour passer un petit câble optique sous une porte. Vous pourrez alors voir dans votre montre-terminal ce qui se passe de l'autre côté. Servez-vous du stick analogique droit pour orienter la lentille. Vous pouvez également utiliser l'électrodétecteur, la visée nocturne et la visée thermique. Pour quitter, appuyez sur la touche B.

Mouvements liés à des PNJ

Certains mouvements spéciaux ne sont applicables que sur des PNJ. Mais pour les exécuter, il faut impérativement se rapprocher de l'ennemi sans être repéré.

Déplacement de corps



Vous devez cacher les ennemis morts ou inconscients afin que personne ne les remarque. Sélectionnez l'interaction Corps pour soulever un PNJ. Pour le déposer précautionneusement par terre, appuyez sur la touche Ⓐ. Pour vous en débarrasser sans perdre de temps, appuyez sur la touche Ⓨ. Vous pouvez aussi appuyer sur la touche Ⓧ pour lâcher le corps et dégainer rapidement votre arme.

Immobilisation



Pour attraper un ennemi, approchez-vous de lui sans vous faire remarquer et appuyez sur Ⓐ. Dans cette position, vous pouvez soit l'étourdir (gâchette gauche), soit le tuer (gâchette droite).

Bouclier humain



Quand vous tenez un ennemi, appuyez sur la touche Ⓧ pour dégainer votre arme de poing et faire feu en vous protégeant derrière l'otage.

Interrogatoire



Certains PNJ détiennent des informations utiles. Quand vous en tenez un à bout de bras, appuyez sur la touche Ⓐ pour sélectionner l'interaction Interroger et le faire parler. Les interrogatoires permettent d'obtenir toutes sortes d'informations qui vous seront utiles pendant vos missions.

Attaque d'angle

Lorsque vous êtes dos au mur et près d'un angle, vous pouvez attraper par surprise un PNJ qui arrive de l'autre côté et le mettre en situation de soumission. Dans cette position, vous pourrez interroger le PNJ (si cette interaction est disponible), puis le mettre hors d'état de nuire (définitivement ou provisoirement).

Élimination dans l'eau



Quand vous nagez non loin d'une berge, vous pouvez agripper un ennemi et le noyer dans l'eau. Lorsque vous approchez de lui, la fenêtre d'interaction s'affiche. Appuyez alors sur la touche Ⓐ pour lancer votre attaque.

Attaque glaciale

Quand vous nagerez sous la glace, vous pourrez parfois repérer un ennemi marchant au-dessus de votre position. Lorsque l'icône d'interaction apparaît, appuyez alors sur la touche Ⓐ pour traverser la glace d'un coup de poing, tirer l'ennemi dans l'eau et le poignarder en plein cœur.

INTERFACE DU JEU



1) Barre d'objectif : indique le prochain objectif à atteindre.

2) Système d'interaction : s'affiche lorsque vous pouvez interagir avec un objet ou une personne de votre environnement. Lorsque vous voyez l'icône d'interaction apparaître à l'écran, appuyez sur la touche Ⓐ. Pour sélectionner une action, appuyez sur la touche Ⓐ et maintenez-la enfoncée.

3) Montre-terminal : appareil multifonctions qui constitue notamment le lien entre la caméra-glu et la carte SATCOM.

4) Jauge de confiance : indique le degré de confiance dont vous jouissez au sein de la NSA et de la JBA (pour en savoir plus sur la confiance, voir le chapitre correspondant dans ce manuel).

5) Indicateur de discrétion : indicateurs colorés qui signalent à l'écran votre degré de discrétion (tant visuelle qu'auditive).

Vert :

Vous êtes tapi dans l'ombre, totalement invisible.

Jaune :

Vous êtes éclairé et visible.

Jaune/vert clignotant :

- Le clignotement signale une situation de danger : vous êtes recherché par des ennemis. Si vous parvenez à vous cacher pendant le combat, l'indicateur passera au vert, mais continuera de clignoter tant que les ennemis n'interrompront pas leurs recherches.
- Le clignotement signale également que vous avez été partiellement vu avant le combat, ce qui vous laisse le temps de vous échapper rapidement avant d'être totalement repéré.

Rouge clignotant :

Vous êtes en situation de combat ; vos ennemis peuvent donc vous voir et vous tirer dessus.

6) Arme, gadget ou objet sélectionnés, munitions : mentionne l'objet que vous avez sélectionné et indique le nombre de munitions de votre chargeur, ainsi que le nombre total de munitions.

7) Icône de régénération : s'il vous arrive d'être blessé, cette icône apparaîtra à l'écran et clignotera pour indiquer que votre santé se régénère progressivement. Elle disparaîtra dès que vous serez de nouveau en pleine forme.

Système de confiance

La plupart des missions vous obligeront à choisir entre les priorités de la JBA ou de la NSA. Le niveau de confiance que vous inspirerez à ces deux organisations fluctuera selon votre manière d'appréhender le jeu.
Ce degré de confiance aura son importance, notamment dans la manière dont vous serez traité par les autres personnages, mais aussi au niveau de l'équipement dont vous pourrez disposer. Le système de confiance est représenté par des barres qui se vident ou se remplissent selon le groupe que vous soutenez ou que vous négligez. La partie sera terminée si l'une de ces barres atteint la valeur 0.

Menu de pause

En cours de partie, appuyez à tout moment sur la touche START pour accéder au menu de pause, qui propose les options ci-dessous. Pour revenir au jeu, appuyez de nouveau sur la touche START ou sur la touche B.

- **Sauvegarde rapide :** permet de sauvegarder votre progression en quelques secondes seulement.
- **Sauvegarder :** permet de choisir un emplacement de sauvegarde pour votre progression en cours
- **Charger :** permet de charger une partie préalablement sauvegardée. Vous pouvez également charger une sauvegarde rapide grâce à l'option Charger une partie.
- **Recommencer mission :** permet de recommencer le niveau actuel depuis le début.
- **Rejouer rapidement :** permet de reprendre le jeu à partir du dernier point de sauvegarde atteint.
- **Options :** permet de régler les paramètres vidéo, mais aussi de configurer la manette.
- **Quitter :** permet de quitter la partie en cours et de retourner au menu principal (à condition que vous confirmiez votre choix).

MONTRE-TERMINAL

La montre-terminal est une montre de poignet conçue à des fins militaires et offrant toutes les fonctions d'un assistant électronique. Elle vous permettra de recevoir vos objectifs de mission.

Pendant la partie, appuyez sur la touche BACK pour accéder à votre montre-terminal. Pour quitter, appuyez sur la touche B ou de nouveau sur la touche BACK.



- Objectifs : détaille les objectifs de votre mission. Appuyez sur A pour en savoir plus sur vos objectifs.
- Cartes : affiche une carte en 3D de la zone d'opérations.
- Données : affiche les données recueillies lors des opérations :
  - images
  - e-mails
  - sons
- Profils : recense toutes les informations recueillies par Sam sur les membres de la JBA.
- Équipement : indique le matériel actuel de Sam.

ARMES, GADGETS ET OBJETS

Lunettes de vision nocturne/thermique, électrodétecteur

Depuis le commencement du programme Splinter Cell d'Échelon 3, les agents sont équipés de lunettes nocturnes et thermiques, un outil indispensable pour toute opération d'infiltration.

Vision thermique : appuyez sur le BMD droite pour l'activer

Vision nocturne : appuyez sur le BMD gauche pour l'activer

Électrodétecteur : appuyez sur le BMD haut pour l'activer et être ainsi en mesure de détecter rapidement tous les objets électriques

Appuyez sur la gâchette haute droite et maintenez-la enfoncée pour accéder à l'inventaire des armes et des gadgets. Sélectionner l'équipement de votre choix à l'aide du BMD ou du stick analogique gauche, puis relâchez la gâchette haute droite pour confirmer. Pour vous en équiper ou pour le ranger, appuyez alternativement sur la touche X.

Pour passer rapidement du SC-20K au pistolet, appuyez une fois sur la gâchette haute droite.

Fusil SC-20k



Le SC-20k constitue votre arme principale. Ce fusil utilise les munitions OTAN classiques 5.56 x 45 mm par chargeur de 30 balles. Appuyez sur la gâchette droite pour tirer (appui bref pour envoyer une seule balle, appui long pour un tir continu). Cliquez sur le stick analogique droit pour accéder au mode lunette ou en sortir.

Mode lunette du SC-20K

En mode lunette, il est possible de tirer normalement. Appuyez sur la gâchette gauche et maintenez-la enfoncée pour retenir votre respiration et obtenir un tir plus précis. Au bout d'un certain temps, vous serez néanmoins obligé de reprendre votre souffle.

Lanceur SC-20K

Cet accessoire permet de lancer 3 dispositifs dotés de caractéristiques particulières :

Électrocuteur



- Il libère une violente décharge électrique qui assommera votre adversaire.
- Il est particulièrement efficace au contact de l'eau : tous les personnages en contact avec elle se trouveront affectés.

Caméra-GLU

- La caméra-glu est utilisée pour les opérations de surveillance.
- Une fois la caméra lancée, vous verrez immédiatement ce qu'elle filme.
- Dès que la caméra atteint sa cible, vous pouvez la contrôler pour obtenir une meilleure vue des alentours.
- La caméra-glu dispose d'un zoom (contrôlable à l'aide du stick analogique gauche), d'un électrodétecteur et de lentilles de vision thermique et nocturne.
- Appuyez sur la touche Ⓧ pour que la caméra-glu émette un bruit qui attirera l'attention des PNJ.
- Appuyez sur la touche Ⓨ pour que la caméra-glu libère un gaz toxique qui immobilisera tout PNJ se trouvant à proximité. Une fois le gaz libéré, sachez toutefois que la caméra s'autodétruira.

Balle Annulaire



- Vous pouvez tirer des disques plastiques réutilisables et capables d'étourdir tout PNJ atteint à la tête. Les balles annulaires usagées que vous trouverez par terre sont réutilisables.

Pistolet 5-7 SC avec OCP



Le 5-7 SC est un pistolet équipé d'une détente simple action et d'un chargeur de 20 balles. Il dispose d'un silencieux intégral et d'un cache-flammes. Appuyez sur la gâchette droite pour effectuer un tir simple.

OCP (Optically Channeled Potentiator, Potentiateur Optique Dirigé) : accessoire destiné au 5-7 de Sam. Il peut être utilisé pour désactiver provisoirement certains dispositifs électroniques (sources lumineuses, caméras, ordinateurs, etc.). Appuyez sur la gâchette gauche pour l'activer. Si l'OCP a réussi à désactiver le dispositif visé, une lumière verte apparaît sur le côté de l'arme. Dans le cas contraire, c'est une lumière rouge qui apparaît.

Autres équipements

Pour avoir un descriptif des autres équipements, veuillez vous reporter au sous-menu Équipement du menu de pause.

Scanner rétinien (montre)

La montre de Sam permet de scanner les rétines de personnes inconscientes ou mortes. L'empreinte oculaire recueillie peut ensuite servir à ouvrir des verrous spécifiques.

Scanner digital (montre)

La montre de Sam permet de balayer les environs et d'y repérer d'éventuelles empreintes digitales. Elle repère notamment les sels contenus dans la sueur (chlorure de sodium et de potassium, par exemple). L'empreinte digitale recueillie peut ensuite servir à ouvrir des verrous spécifiques.

Piratage

Le piratage permet d'accéder à des informations que vous n'êtes pas censé détenir. Il s'effectue directement sur des objets qui s'y prêtent particulièrement.

- L'interface de piratage est composée de 4 colonnes de chiffres et d'une ligne de code valide comprenant 4 chiffres dans la partie inférieure.
- Un chronomètre, placé en haut, indique le temps restant avant que le piratage n'échoue et qu'une alarme ne retentisse.
- Les deux lumières en haut indiquent le nombre de tentatives dont vous disposez avant que ne retentisse l'alarme.
- Chaque colonne détermine l'un des quatre composants du code. Pour pirater le système, vous devez trouver ces 4 composants.
- L'appareil de piratage cherche automatiquement le bon code. Dès qu'il trouve un chiffre potentiellement valide, il le fige. Si une colonne est entièrement composée de chiffres figés, elle sera alors validée comme étant l'un des 4 composants du code.
- Cette procédure peut durer plus longtemps que le temps imparti. Pour aller plus vite, vous pouvez valider manuellement un chiffre figé.
- Un curseur permet de se déplacer dans les colonnes. Servez-vous en pour sélectionner un chiffre et appuyez sur la touche Ⓐ pour le valider.
- S'il s'agit d'un chiffre figé du code, la colonne est immédiatement validée et cela apparaît dans l'écran Composant du code.
- S'il s'agit d'un chiffre non figé, alors la colonne est réinitialisée et une lumière d'avertissement se déclenche.
- Le piratage est réussi lorsque tous les composants du code sont validés.
- Vous pouvez interrompre à tout moment une tentative de piratage en appuyant sur la touche Ⓑ.
- Si vous échouez dans votre tentative ou que vous interrompez le piratage trop tard, une alarme se déclenchera.

Ouverture de coffres

- Tournez le bouton alternativement de gauche à droite pour aligner les gorges de serrure du coffre. Lorsque les gorges sont alignées, le verrou cède et le coffre s'ouvre.
- Pour tourner le bouton et bouger les gorges, faites pivoter le stick analogique gauche dans un sens ou dans l'autre. Cela actionne d'abord le rouet extérieur, puis le rouet intérieur qui se trouve juste à côté et ainsi de suite, jusqu'à ce que le rouet extérieur se mette à tourner.
- Quand le rouet le plus proche est dans la bonne position, une petite lumière s'allume. Relâchez alors le stick analogique gauche pour fixer le rouet. Tournez ensuite le stick analogique gauche dans le sens inverse pour vous attaquer au deuxième rouet le plus proche.



- Attention : si vous tournez le bouton trop loin dans le même sens, vous finirez par débloquer le premier rouet et devrez alors tout recommencer depuis le début.

Décryptage d'e-mail

Pour décrypter un e-mail, vous devrez faire preuve d'esprit logique afin de trouver le code utilisé par le destinateur du message. Le système de protection apparaît sous la forme d'un cube virtuel composé de 24 carreaux.

- Servez-vous des gâchettes ou des gâchettes hautes pour contrôler la rotation du cube.
- Servez-vous du stick analogique gauche pour sélectionner un carreau.
- Servez-vous de la touche A pour incrémenter la valeur du code de chaque carreau.
- Lorsque tous les carreaux seront associés à la bonne valeur (c'est à dire en bleu), le cube s'ouvrira et révèlera son contenu secret. Les carreaux rouges sont incorrects et la valeur doit être neutralisée.

Désamorçage de bombe

Pour désamorcer une bombe, il faut se servir d'un bras mécanique afin de retirer le détonateur placé au centre de la charge. Les explosifs sont très sensibles à la chaleur et doivent être maintenus à une température négative. En outre, le coeur de la bombe (qui se présente sous la forme d'un tube vertical), est protégé par des faisceaux laser.

- Servez-vous de la gâchette droite pour contrôler la vitesse et la direction verticale du bras mécanique. Cela vous permettra d'attraper le détonateur.
- Ensuite, relâchez doucement la pression exercée sur la gâchette droite pour sortir le détonateur du tube central. Dans le même temps, utilisez le stick analogique gauche pour compenser les vibrations et ainsi éviter de toucher les faisceaux laser.
- Vous devez impérativement avoir sorti le détonateur ou annulé l'opération avant que la température n'atteigne le seuil critique.

Écran de fin de mission

Revue des objectifs

À la fin de chaque mission, un résumé de vos objectifs vous sera présenté. À chaque objectif sera assigné l'un des trois statuts suivants : Annulé, Échec ou Terminé. Ces résultats affecteront votre niveau de confiance.

Récompenses

Des gadgets spéciaux viendront récompenser la réalisation des objectifs marqués d'une icône de récompense dans la page d'objectifs de la montre-terminal. Ces gadgets seront attribués en fin de mission. La revue des objectifs qui clôt une mission accomplie résumera les objectifs atteints.

Statistiques de la mission

Cette section vous permet de consulter les stats de la mission qui vient de s'achever : nombre de tués, nombre de civils assommés, nombre d'alarmes déclenchées, etc. Un score de réussite s'affichera pour le niveau terminé.

MULTIJOUEUR

Principe du jeu

Le mode multijoueur oppose deux équipes de trois joueurs chacune : les espions contre les mercenaires Upsilon. Les espions doivent infiltrer des bâtiments sous haute sécurité, pirater des serveurs particulièrement bien protégés et ramener les données volées à leur base. Les mercenaires Upsilon doivent défendre leur système en repérant les intrus et en les éliminant.

Modes de jeu

MODE VERSUS

Ce mode oppose deux équipes de 3 joueurs (jusqu'à 3 joueurs humains chez les espions et jusqu'à 3 joueurs humains ou 3 robots chez les mercenaires Upsilon). La partie se déroule en deux phases : l'infiltration et l'exfiltration.

	ESPIONS	MERCENAIRES
OBJECTIF	Atteindre les cibles, les pirater et ramener deux fichiers complets au drone de commande.	Protéger les cibles et éliminer tout intrus.
VICTOIRE	Deux fichiers ramenés dans le temps imparti ou tous les mercenaires éliminés.	Tous les espions tués ou fichiers toujours en sécurité à la fin du temps imparti.
INFILTRATION	Atteindre les cibles, les pirater et dérober un fichier.	Protéger les cibles en empêchant les espions de les pirater. Traquer les ennemis et les éliminer.
EXFILTRATION	Ramener le fichier complet au drone de commande.	Récupérer tout fichier dérobé en éliminant le voleur avant qu'il n'atteigne le drone de commande.

Le drone de commande diffusera des vidéos d'aide lors des premières parties. C'est à cet endroit que vous devrez ramener les données volées.

Seuls les fichiers complets ramenés au drone seront comptabilisés.

Il y a quatre objectifs par carte. Ils apparaissent sous la forme d'icônes de couleur : rouge, jaune, bleu et vert.

MODE DÉFIS COOP

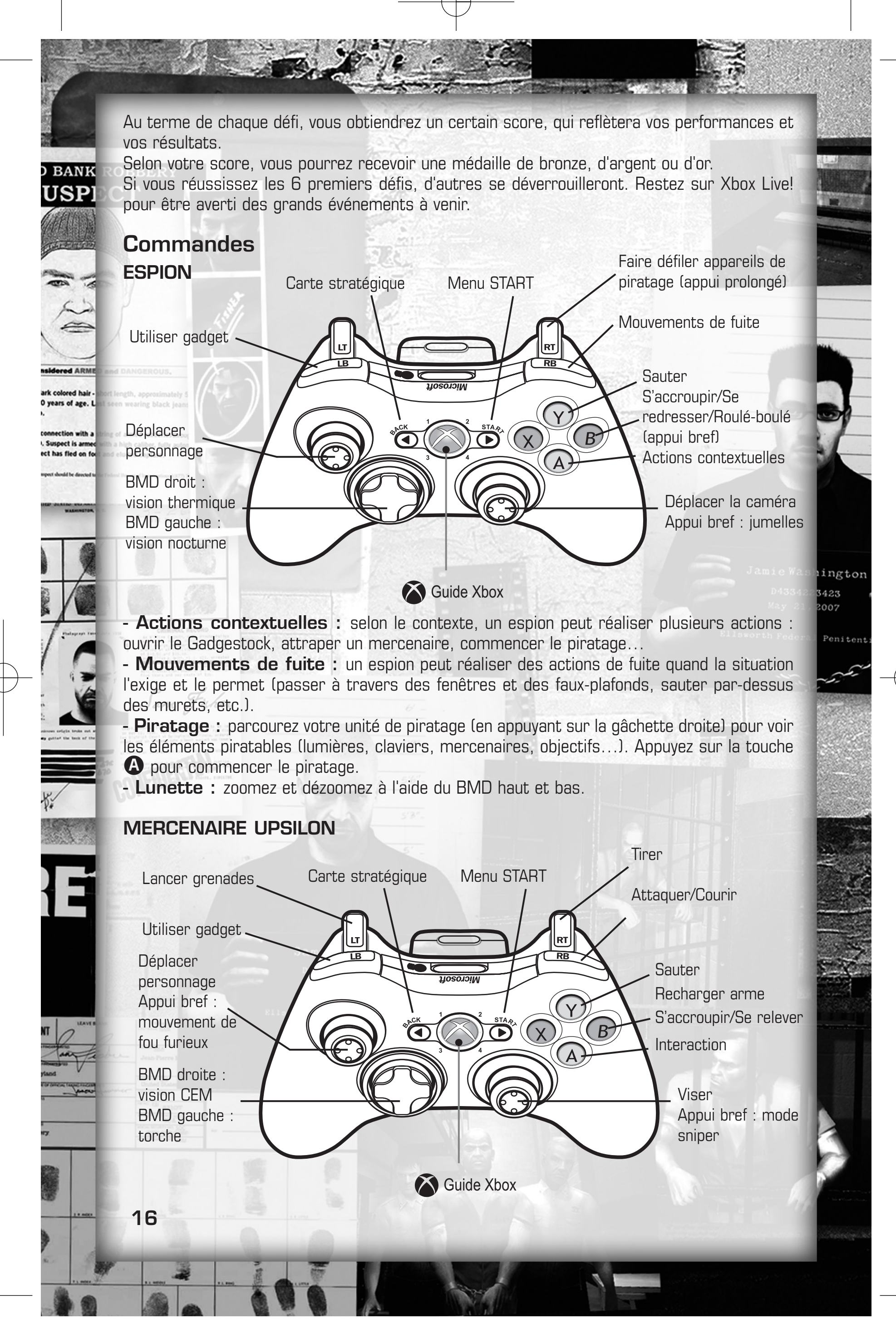
Rejoignez jusqu'à deux autres espions et participez à plusieurs missions contre des mercenaires robots contrôlés par la console. Les objectifs varient selon les défis :

TYPE DE DÉFI	Objectifs
PARCOURS D'ENTRAÎNEMENT	Didacticiel de défi. Jouez une partie en un contre un face à un robot. Téléchargez et ramenez un fichier complet dans le temps qui vous est imparti.
COURSE AUX FICHIERS	Défi par équipe. Téléchargez et ramenez un maximum de fichiers complets dans le temps qui vous est imparti.
POURCENTAGE MAXIMUM	Défi par équipe. Téléchargez un maximum de données dans le temps qui vous est imparti. Les fichiers n'ont pas besoin d'être complets.
25 % MAX	Défi par équipe. Téléchargez et ramenez deux fichiers dans le temps qui vous est imparti. Chaque objectif ne fournira que le quart d'un fichier complet.
DOUBLE AGENT	Défi individuel. Jouez contre les robots mais aussi contre les autres espions. Téléchargez et ramenez deux fichiers.
MEILLEUR AGENT	Défi individuel. Téléchargez un maximum de données dans le temps qui vous est imparti. Les fichiers n'ont pas besoin d'être complets. N'oubliez pas : vous êtes opposé à d'autres espions.

Au terme de chaque défi, vous obtiendrez un certain score, qui reflètera vos performances et vos résultats.
Selon votre score, vous pourrez recevoir une médaille de bronze, d'argent ou d'or.
Si vous réussissez les 6 premiers défis, d'autres se déverrouilleront. Restez sur Xbox Live! pour être averti des grands événements à venir.

Commandes

ESPION



- **Actions contextuelles :** selon le contexte, un espion peut réaliser plusieurs actions : ouvrir le Gadgestock, attraper un mercenaire, commencer le piratage…
- **Mouvements de fuite :** un espion peut réaliser des actions de fuite quand la situation l'exige et le permet (passer à travers des fenêtres et des faux-plafonds, sauter par-dessus des murets, etc.).
- **Piratage :** parcourez votre unité de piratage (en appuyant sur la gâchette droite) pour voir les éléments piratables (lumières, claviers, mercenaires, objectifs…). Appuyez sur la touche Ⓐ pour commencer le piratage.
- **Lunette :** zoomez et dézoomez à l'aide du BMD haut et bas.

MERCENAIRE UPSILON

- **Actions contextuelles :** selon le contexte, un mercenaire peut réaliser plusieurs actions : ouvrir le Gadgestock, utiliser son grappin, effectuer une prise mortelle…
- **Mode sniper :** zoomez et dézoomez à l'aide du BMD haut et bas.
- **Torche :** augmentez ou diminuez la portée de la torche à l'aide du BMD haut et bas.
- **Fou furieux :** cliquez sur le stick analogique gauche pour réaliser un mouvement de corde à linge et assommer un adversaire.

GADGETS ET ÉQUIPEMENT

Espion

Gadgets

L'espion ne dispose que d'un seul gadget dans son inventaire. Les gadgets peuvent être changés et rechargés en ouvrant le Gadgestock, près du drone de commande.

Gadgestock	Grenade fumigène	Grenade aveuglante	Brouilleur	Seringue curatrice
Ouvrez-le pour changer ou charger vos gadgets	Lancez-la pour créer un nuage de fumée qui vous servira de couverture	Lancez-la pour aveugler un mercenaire	Lancez-le pour tromper les mercenaires à proximité	Soignez-vous ou vos coéquipiers

Équipement

Lunettes de vision nocturne

Les lunettes de vision nocturne amplifient la lumière ambiante, et notamment les émissions provenant de la partie inférieure du spectre infrarouge.

Lunettes de vision thermique

Les lunettes de vision thermique amplifient la partie supérieure du spectre infrarouge, autrement dit la chaleur. Ce mode de vue affiche donc en rouge les sources de chaleur.

Appareil de piratage espion

L'appareil de piratage vous permet de pirater des systèmes électroniques ou de détruire des fenêtres et des sources lumineuses grâce à des communications sans fil. Servez-vous en pour télécharger des données depuis des serveurs, pour pirater des verrous numériques, éteindre des lumières…

MERCENAIRE UPSILON

Gadgets

Le mercenaire ne dispose que d'un seul gadget dans son inventaire. Les drones volants et les grenades peuvent être rechargés en ouvrant le Gadgestock.

Gadgestock	Drone
Ouvrez-le pour changer ou charger vos gadgets	système d'autodestruction destiné à éliminer les cibles à proximité.

Équipement

Torche

La torche peut être utilisée pour repérer des intrus dans des endroits sombres.

Vision CEM (électromagnétique)

Utilisez la vision CEM pour localiser les interférences produites par des appareils électroniques. Si un objet électronique (la vision spéciale ou l'appareil de piratage d'un espion, par exemple) se trouve à proximité, le CEM le détectera et le signalera en blanc.

Détecteur automatique de mouvements

Le détecteur de mouvements est activé en permanence. Il permet de détecter les déplacements d'air provoqués par des espions ou des objets. Dès qu'un élément en mouvement est repéré, il est entouré par une forme qui le rend plus facile à distinguer. Si l'objet disparaît du champ de vision direct, la forme s'estompera progressivement.

Mode sniper

Vous pouvez utiliser une lunette de sniper sur votre arme.

Grenades à fragmentation

Ces grenades extrêmement puissantes vous permettront de vous débarrasser définitivement des intrus.

HUD (AFFICHAGE TÊTE HAUTE)

ESPION



1. **Nom de la zone**
2. **Mini carte :** affiche les points d'objectifs (petites flèches), la position de vos coéquipiers (points blancs), le drone de commande, l'ECC… Un terminal piraté vacillera sur l'écran.
3. **Chronomètre :** temps de jeu restant.
4. **Nom des espions :** affiche les données piratées par chaque espion.
5. **Objectifs :** affiche les fichiers déjà rapportés.
6. **Fantôme :** montre les chemins qui mènent aux objectifs.
7. **Icônes d'objectifs :** affiche la position relative de chaque objectif ainsi que la puissance du signal depuis votre position. Plus le signal sera fort, plus vite vous pourrez pirater.

8. **Menu contextuel :** indique une action ou un mouvement possibles ainsi que la touche correspondante.
9. **Appareil de piratage :** lorsqu'un espion se sert de son appareil de piratage, des informations s'affichent dans la partie supérieure (action à effectuer, vitesse de téléchargement, etc.).
10. **Cible verrouillée par l'appareil de piratage :** l'appareil de piratage verrouille automatiquement la cible viable la plus proche au centre de l'écran. La cible verrouillée est affichée en bleue.
11. **Cible potentielle de l'appareil de piratage :** les cibles possibles pour l'appareil de piratage s'affichent en gris.
12. **Messages :** affiche des conseils de jeu.
13. **Gadget en cours :** affiche le gadget actuellement utilisé ainsi que les unités restantes.
14. **Indicateur de vie :** affiche le niveau de santé du joueur.

Appuyez sur Back pour ouvrir la carte stratégique qui indique le statut de la partie en cours et la carte de niveau.
Appuyez sur Start pour personnaliser le HUD ou revenir à l'accueil (en tant qu'hôte).

MERCENAIRE UPSILON



1. **Nom de la zone**
2. **Mini carte :** affiche les points d'objectifs (cubes colorés), la position de vos coéquipiers (points blancs), le drone de commande, l'ECC… Un terminal piraté vacillera sur l'écran.
3. **Chronomètre :** temps de jeu restant.
4. **Nom des espions :** affiche les données piratées par chaque espion.
5. **Objectifs :** affiche les fichiers déjà rapportés.
6. **Réticule :** affiche la précision de l'arme et la proximité de l'obstacle.
7. **Grenades :** indique le nombre de grenades dans votre arme.
8. **Détecteur automatique de mouvements :** montre tout espion en vue.
9. **Messages :** affiche des conseils de jeu.
10. **Radar de proximité :** détecte les espions à proximité. Plus un espion est proche, plus la fréquence du son est rapprochée. Affiche trois périmètres différents : 10m, 7,5m et 5m).
11. **Gadget en cours :** affiche le gadget actuellement utilisé ainsi que les unités restantes.

Appuyez sur Back pour ouvrir la carte stratégique qui indique le statut de la partie en cours et la carte de niveau.
Appuyez sur Start pour personnaliser le HUD ou revenir à l'accueil (en tant qu'hôte).

MENU MULTIJOUEUR

Pour jouer avec ou contre des gamers du monde entier, sélectionnez :
- Xbox Live pour jouer en ligne
- Liaison multiconsole pour jouer en réseau local.

Créez ou sélectionnez un profil pour accéder au menu Multijoueur.

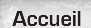
- Accueil : options et caractéristiques de votre profil personnel.
- Progression : indique l'état d'avancement de votre partie, ainsi que votre rang, vos aptitudes et vos statistiques.
- Bonus : indique les bonus déverrouillés.
- Option : permet d'accéder aux options de jeu.
- Unité : permet de créer ou de rejoindre une unité et d'en consulter les statistiques.
- Classements : permet de consulter les classements des modes Versus ou Défis Coop.
- Recherche rapide : rejoignez la première partie disponible.
- Recherche personnalisée : définissez vos préférences (carte ou choix du personnage…) et rejoignez une partie correspondant aux critères choisis.
- Défis Coop : consultez la liste des défis disponibles.
- Zone d'aide : visionnez les vidéos d'aide et les astuces.
- Live Zone : découvrez les dernières infos au sujet du mode Multijoueur de Splinter Cell Double Agent.

Remarque **:** si vous êtes néophyte, le meilleur moyen de découvrir le jeu reste le didacticiel de défi.

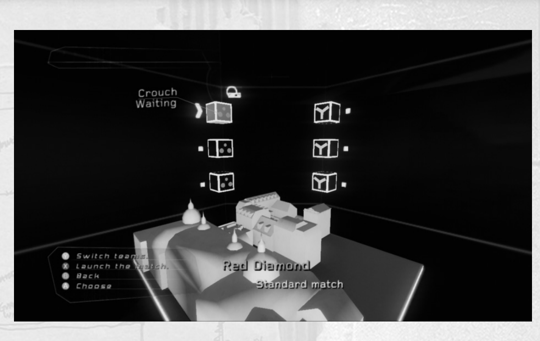
Parties avec Classement

Le mode multijoueur de Splinter Cell Double Agent propose des matchmaking d'amis ou des parties avec classement.

Appuyez sur Ⓧ dans le menu Multijoueur pour passer d'un type de partie à l'autre. Les parties avec classement affecteront vos statistiques et votre position.



Accueil



Dans l'accueil, le statut du joueur s'affiche : Connecté, Prêt ou En attente. Chaque emplacement de joueur est symbolisé par un cube. La couleur bleue indique que le cube est occupé.

Les équipes :

	Les trois cubes sur la gauche de l'écran correspondent à l'équipe des espions
	Les trois cubes sur la droite de l'écran correspondent à l'équipe des mercenaires Upsilon

Commandes du menu accueil

Stick analogique gauche	Déplacer le curseur (petite flèche)
Touche Ⓨ	Changer d'équipe (devenir un espion/mercenaire)
Touche Ⓧ	Changer de statut (Prêt/En attente) Pour l'hôte : lancer la partie
Touche Ⓐ	Consulter les interactions possibles avec le curseur (infos sur le joueur ou sur l'unité, expulser un joueur…)
Touche Ⓑ	Retour

UBISOFT À VOTRE SERVICE...

Le Service Clients Ubisoft
Site Internet
www.support.ubi.com

- Guide de dépannage : « Avant toute chose » pour les problèmes généraux.
- FAQ (Questions/Réponses) pour les problèmes particuliers.
- Posez vos questions à nos techniciens
- Messagerie technique personnelle.
- Les dernières mises à jour (patches) à votre disposition.

Si vous n'avez pas de connexion Internet, vous pouvez contacter nos techniciens au 0 892 700 265 (0,34 Euros/mn) du lundi au vendredi, de 10h00 à 20h00.

ASTUCES, SOLUCES

Téléphone : 0 892 70 50 30 (0,34euro/mn)

- Toutes les Astuces et les Soluces complètes de nos jeux.
- Serveur vocal 24h/24 7j/7.
- Parlez en direct avec nos spécialistes du lundi au vendredi, de 9h30 à 13h00 et de 14h00 à 19h00.

NOTES


BANK ROBBERY
USPECT
S.Fisher
Jamie Washington
Ellsworth Federal Penitentiary
Sam Fisher
CONFIDENTIAL
Sam Fisher
D2334223424
Feb 5, 2008
Ellsworth Federal Penitentiary